Instrukcja obsługi

Cel gry

- Zbierz klucze by otwórzyć drzwi.
- Zdobądź marcheweczkę *przed* ukończeniem poziomu.

Streszczenie

Gruniożerca 2 to gra platformowo-logiczna przeznaczona dla platformy NES\Pegasus oraz stworzona przez Łukasz Kur i M-Tee w okresie Listopad 2017 - Styczeń 2018.

W grze przejmiesz kontrolę nad Gruniem, świnką morską znaną głównie z arhn.eu, i wyruszysz na ratunek swemu właścicielowi, Dark Archonowi, który zgubił się w własnej piwnicy.

Na szczęście, gumowe gryzaki Grunia są porozrzucane po całym mieszkaniu, włączając w to piwnicę. Pomóż więc śwince układać gryzaczki, używać zabawkowych młotków, przestawiać stołki, przesuwać dźwignie, zbierać klucze, łapać marcheweczki, skakać i wspinać się przez 24 poziomy w tej ciemnej, wolgotnej i ponurej piwnicy.

Na dobry początek...

W paczce znajdziesz ROM NES (plik z rozszerzeniem .nes). Żeby zagrać, możesz użyć flash carta jak Everdrive, Powerpack, lub Krzysiocart.

Albo użyj emulatora. Twórcy sugerują Mesen.

Sterowanie świnką:

Tak sterujesz Gruniem bezpośrednio

Lewo/Prawo: Chodzenie
Dół: (dotykając dźwigni) Włączasz dźwignię
A: Skok (Grunio skacze daleko, ale nie wysoko!)
B: Włacz tryb *Cavyvision*
Start: Pauza

Sterowanie w trybie Cavyvision:

Zobacz świat przez oczka świnki morskiej

D-Pad: Ruszaj kursorem
A: Ustaw lub użyj zabawki
B: Wyłącz Cavyvision
Select: Zmień obecną zabawkę

Tricki:

- *Przejmij pełną kontrolę nad stołkiem*: Skoczy, by dostać się za stołek, lub dopchnij go do ściany i wtedy w niego wskocz by stołek odbił się w drugą stronę!
- *Nakarm kochaną świnkę*: By zobaczyć pełne zakończenie gry, zbierz wszystkie 24 marcheweczki.
- *Utknąłeś?* Nie ma żadnej kary lub wstydu jesli chodzi o resetowanie danego poziomu. Restartować możesz z menu pod pauzą

Informacje dodatkowe

Gra została stworzona na rzecz co rocznej akcji charytatywnej, Gramytatywnie. Serwis Emunes.PL zafundował fizyczne kopie specjalnej wersji gry z dłuższymi ścieżkami dźwiękowymi, samplem głosowym i dodatkową animacją przy starcie gry.

Gra została także zgłoszona na coroczny 2017 NesDev Coding Competition (pod dostępnym linkiem znajdziecie też inne świetne gry). Więc, jeśli chcecie zagrać w Grunia na fizycznym karcie, wypatrujcie *Action 53 Vol. 4* od Infinite NES Lives, mniej więcej w ostatnim kwartale 2018 roku.

Kontakt z twórcami

Łukasz Kur (programista, co-designer) .....dizzy9@tlen.pl
M-Tee (grafik, co-designer) ..... contact@mteegfx.com

Przypisy

Łukasz Kur
Programowanie & Co-Design gry
SFX
Koncept (Rozgrywka oraz pomysł)
Polskie tłumaczenie
Projekt map (1–6)

M-Tee
Grafika oraz Co-Design gry
Illustracja oraz Materiały dodatkowe
Dialogi
Projekty map (7-24)

Muzyka
Wszystkie tła muzyczne (*Spring Thing*, *Lone Fighter*, *Transmission*, *Encounter*, oraz *Intruder Alert*) zostały wykonane przez **Alex Semenov**, znany także jako **Shiru**. Muzyka została użyta za zgodą autora oraz pod licencją CC BY 3.0 license. Muzyka została skrócona oraz nieznacznie zmodyfikowana by utrzymać kompatybilność z silnikiem muzycznym przez Łukasz Kur.
Stroa domowa Shiru - http://shiru.untergrund.net

Silnik muzyczny Famitracker wykonał **jsr**
http://www.famitracker.com

Fizyczne cartridże wykonał (Na charytatywne aukcje Gramytatywnie)
Emunes.PL

Grunio oraz postacie z nim związane (Archon, Neko, oraz Dzidzia) zostały użyte za zgodą arhn.eu.

Historia wersji

Wersja konkursowa NesDev **28.01.2018**
Pierwsza wersja cyfrowa wysłana na konkurs.

Wersja konkursowa NesDev: aktualizacja 1 **08.03.2018**
Pierwsza wersja cyfrowa wysłana na konkurs.

- Wzbogacono zmiany stanu Grunia…
  - Gdy obiekt zostanie zniszczony pod gruniem.
  - Gdy włączysz tryb Cavyvision.
  - Gdy ukończysz poziom w czasie pchania stołka.
  - Gdy wypadniesz z teleportera.
  - Gdy postawisz Tetre przy chwiejącym się Gruniu (Spróbuj!).
- Dodano więcej możliwości w...
  - Można włączyć Cavyvision podczas spadania.
  - Można używać dźwigni podczas animacji siedzenia.
- Naprawiono okazyjne crashe i problemy z muzyką.
- Zaktualizowano kod dla SFX.
- Zaktualizowano poziom nr.9
  Usunięto nieużyty kod i dane.

The Great Cavy Rescue! **2019.02.06**
- Podtytuł dodany później by współgrać z następną gra w serii.